

K.3. La biblioteca pública en la sociedad multimedia: copiar, experimentar, difundir

Fernando Juárez-Urquijo

28 diciembre 2011

Juárez-Urquijo, Fernando. "La biblioteca pública en la sociedad multimedia: copiar, experimentar, difundir". *Anuario ThinkEPI*, 2012, v. 6, pp. 313-315.



Resumen: La generación de nuevos contenidos multimedia para facilitar una toma de contacto con los dispositivos móviles es una tarea que los agentes culturales tienen pendiente. Desde la perspectiva de la biblioteca pública se toma como ejemplo la realidad aumentada y como referente la industria de los videojuegos para mostrar algunas posibles actuaciones.

Palabras clave: Biblioteca pública, Realidad aumentada, Multimedia, Web móvil.

Title: The public library in a multimedia society: copy, test, disseminate

Abstract: The generation of new multimedia content that facilitates contact with mobile devices is a pending task for cultural agents. From the perspective of the public library, we take augmented reality as an example and the video game industry as a reference to demonstrate some possible actions.

Keywords: Public library, Augmented reality, Multimedia, Mobile web.

El estilo de vida de las sociedades actuales se caracteriza en gran medida por el consumo de información en movilidad. Casi todos empezamos a tener un móvil (*smartphone*) con acceso a aplicaciones y servicios bajo el paraguas del *cloud computing*: redes sociales, noticias, vídeo en *streaming*, fotografía, lectores de libros y comics, navegadores de realidad aumentada... Tenemos el dispositivo en el bolsillo, pero sabemos que la posesión no garantiza la utilización y que no es fácil encontrar contenidos cercanos y personalizados.

La generación de nuevos contenidos multimedia para facilitar una toma de contacto didáctica e informal con los nuevos dispositivos es una tarea que los agentes culturales tienen pendiente. A la hora de buscar posibles referentes, la industria de los videojuegos es pionera y nos está mostrando el camino: utiliza las nuevas tecnologías y las aplica al ocio para socializar y vender sus productos. ¿Y si aplicásemos ese esquema en la biblioteca?

Si la industria del videojuego utiliza, por ejemplo, la realidad aumentada¹, ¿por qué no lo hace también la biblioteca²? ¿por qué no ayudar a facilitar la comprensión del potencial de esta tecnología mientras difundimos contenidos locales de una manera más lúdica?

Crear una capa de realidad aumentada con contenidos locales es sencillo; la biblioteca posee contenidos, tecnología y profesionales preparados.

"Si la industria del videojuego utiliza la realidad aumentada, ¿por qué no lo hace también la biblioteca?"

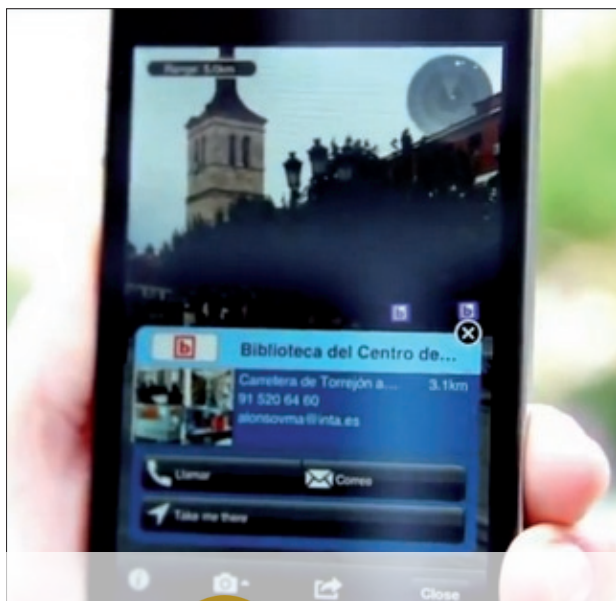
Construir la capa de realidad aumentada: tecnología y filosofía

Identificar la tecnología y aprender a usarla es necesario pero no suficiente para generar un nuevo contenido local acorde a la evolución de las necesidades de nuestra sociedad digital. Necesitamos impulsar un cambio de percepción respecto a autorías, fuentes, soportes, licencias...

La tecnología: ¿qué utilizamos?

Para que la realidad aumentada funcione necesitamos un dispositivo con cámara integrada y pantalla para mostrar el resultado (*smartphone*) y unos programas o aplicaciones que permitan situar puntos de referencia (capas) en un mapa, asociándolos con una información determinada para posteriormente visualizarlos en unos navegadores especiales (*Layar, Junaio, Hoppala*).

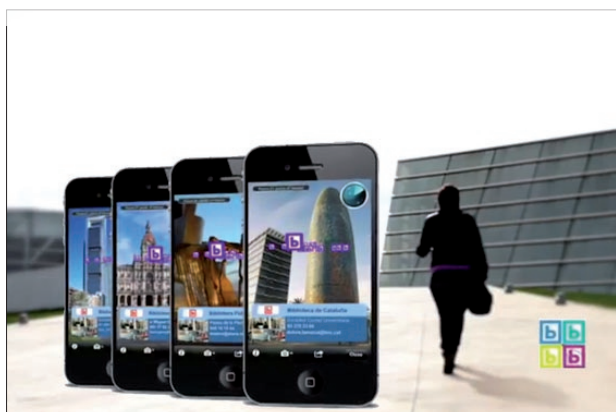
Augmentation permite introducir contenido de forma fácil e instantánea sin tener que usar código, haciendo unos pocos clics en un mapa (se pueden añadir iconos personalizados, imágenes, audio, vídeo y contenido en 3D mediante



una interfaz de mapa a pantalla completa). Los usuarios pueden centrarse en crear buen contenido y despreocuparse de los complejos aspectos técnicos.

Gracias a navegadores como *Layar*, los *smartphones* hacen fotos (capturan la realidad) con su cámara y la muestran en su pantalla junto con capas virtuales superpuestas. Tomando como referencia las geo-coordenadas de posición, orientación y el movimiento, esa información puede situarse en un contexto determinado, de manera que el usuario reciba contenidos relacionados con el lugar en que se encuentra.

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark



Igual que sucedió hace unos años cuando las plataformas de blogs (*WordPress*, *Blogger*) llegaron a la Red y resultaba rápido y fácil generar contenidos, la realidad aumentada ha dado un paso similar con la llegada de programas para crear contenidos en diferentes navegadores, aunque la falta de un estándar fragmenta los esfuerzos. A medida que esta tecnología madure también lo harán las iniciativas de normalización para impul-

sar un nuevo navegador móvil abierto capaz de agregar contenido de otras plataformas.

“Jugar con la realidad aumentada en las bibliotecas ayuda a replantear ciertos principios para adaptarlos a las necesidades de la sociedad actual”

La filosofía: ¿qué pretendemos?

En las bibliotecas, “jugar” con la realidad aumentada ayuda a replantear ciertos principios para adaptarlos a las necesidades de la sociedad actual.

a) Garantía de las fuentes

Disponemos de fuentes tradicionales escritas (fondo propio, acceso a repositorios institucionales, etc.) y fuentes que, siendo ignoradas por nuestros catálogos, enriquecen la Web con contenidos generados por usuarios (fotos, vídeos, audios, blogs...). La biblioteca puede monitorizar la Red, buscar información, filtrarla y remezclarla junto a sus propios contenidos.

b) Detectar nichos de interés: la biblioteca como espacio socializador y catalizador

Necesitamos conocer nuestro “mercado”: ya que la capa de realidad aumentada funcionará si atrae a un amplio espectro de usuarios. ¿Cómo podemos detectar ámbitos de interés común entre personas que no se conocen?

La biblioteca es el sitio físico en el que coincide la vida real con la virtual. Es el punto de encuentro conjunto sobre la realidad fragmentada de cada persona. Unir esos nodos dispersos, identificar temas de interés y crear una red en torno a ellos depende muchas veces de la actitud proactiva de la propia biblioteca.

c) Transvase de información entre los investigadores y el público

La divulgación es prioritaria en la preservación de la memoria local. Suele ser un impulso vertical desde el generador del contenido al consumidor. La capa de realidad aumentada puede ofrecer una visibilidad amena al trabajo de investigación realizado y acercar estos contenidos favoreciendo una divulgación en horizontal. Los dispositivos móviles permiten acceder a información y comunicar rápidamente (textos cortos, captura de imagen y vídeo que se comparten en el instante y desde el lugar en que nos encontramos, inmediatez...) potenciando la participación y la colaboración entre personas.

d) Estimular la creación de nuevos contenidos

La biblioteca ha de facilitar al usuario el acceso a todo tipo de fuentes y su publicación. Entendemos publicar desde una óptica acorde con los

nuevos tiempos: propiciar que las investigaciones de los usuarios se materialicen en algún soporte y sean difundidas. Muchas veces es la propia biblioteca la que indica qué tecnología se puede utilizar para cumplir ese objetivo.

e) Mejorar los canales de difusión

La mayoría de los investigadores locales trabajan en un escenario en el que el papel es el único soporte contemplado y desconocen las posibilidades que ofrece la tecnología. Sus propias limitaciones informacionales les hacen considerar internet como un lugar en donde buscar información, pero no como una plataforma para difundir los contenidos propios; además, suelen ser muy reticentes a poner sus trabajos en la Red por miedo a ser copiados. La biblioteca debe mostrar qué ofrece la Red, explicar que la distribución en papel no es incompatible con la distribución en pantalla, que los contenidos digitales se pueden enriquecer con elementos multimedia, que son más dinámicos y que pueden ser leídos de una manera diferente. La biblioteca puede asesorar sobre formatos, licencias más favorables para la difusión y realizar la labor editorial.

f) Soportes y lenguajes multimedia

Es un hecho incontestable que creamos en digital aunque estemos todavía en muchos casos pensando en difundir en papel. La información creada con los nuevos dispositivos es digital, multimedia, accesible en movilidad, y geolocalizada.

Diariamente generamos vídeos, fotografías, imágenes y escritos que podemos reutilizar para enriquecer nuestra capa de realidad aumentada. Debemos ir creando formatos que permitan la creación a los nuevos soportes y subirla a internet para que pueda ser localizada y reutilizada.

g) Visibilidad y prescripción de la información

La sobreabundancia informativa requiere filtrar la información para realzar y poner en valor lo realmente importante empleando criterios de calidad acordes a la nueva realidad informacional. La creación de una capa de realidad aumentada permite utilizar información de calidad contrastada, filtrada por la propia biblioteca, y prescribirla de forma amena. Las fuentes escritas son fundamentales para la memoria local, pero por su propia naturaleza el contenido papel tiene una difusión más limitada que el digital. No podemos prescindir de la información creada y distribuida en formato digital y necesitamos incardinar ambas en la preservación de nuestras identidades.

Dos ejemplos de la *Biblioteca de Muskiz*:

– Realidad aumentada para difundir patrimonio inmaterial: capa en *Layar* sobre las batallas de Somorrostro 1874:

<http://youtu.be/UGjAMM8PVQc>

– Realidad aumentada para divulgar novedades: vídeo con recomendación de un lector incrustado en cubierta de libro.

<http://youtu.be/vgPbbgWBQXY>

Conclusión

La sociedad demanda contenidos multimedia que den utilidad a los nuevos dispositivos. La industria del videojuego posee una gran capacidad de adaptación al nuevo entorno tecnológico que tal vez podamos aprovechar los agentes culturales a la hora de captar ideas.

La biblioteca se encuentra en un lugar privilegiado, es un espacio de interacción en el que convergen una rica variedad de usuarios con un gran nexo de unión: la pertenencia a la misma comunidad. El conocimiento tecnológico para experimentar con nuevas formas de distribución multimedia debe ir acompañado de una revisión de nuestra percepción sobre la naturaleza de la información: autorías, fuentes, soportes..., jugar con la realidad aumentada puede ayudarnos a conseguirlo.

Notas

1. La realidad aumentada ofrece una visión de un entorno físico del mundo real cuyos elementos se combinan con elementos virtuales (vídeos, fotos, audios, etc.) que crean una nueva realidad. La creación de una realidad mixta en tiempo real.

2. ¿Será capaz la biblioteca de superponer información virtual sobre lo que estamos viendo de tal manera que esos jóvenes a los que no les atrae leer un libro de historia pudiesen ver y saber qué sucedió hace cien o doscientos años en el lugar donde viven? ¿Podrá crear un medio para que los profesores expliquen el convulso s. XIX de una manera más amena? ¿Se animará el Ayuntamiento a poner un panel informativo con un código QR que permita el acceso a toda la información que está recopilando a quien se acerque por nuestro municipio? ¿permitirán los autores reutilizar los contenidos? ¿se dejarán asesorar en cuanto a licencias y formatos?

Bibliografía

Arroyo-Vázquez, Natalia. *Información en el móvil*. Barcelona: Editorial UOC, 2011, Colección El profesional de la información, n. 4, 110 p. ISBN: 978 84 9788 496 9

Arroyo-Vázquez, Natalia. "La realidad aumentada al alcance de todos: creando capas de datos geolocalizados". *Anuario ThinkEPI*, 2011, v. 5, pp. 269-271.

SCIPEDIA

Register for free at <https://www.scipedia.com> to download the version without the watermark